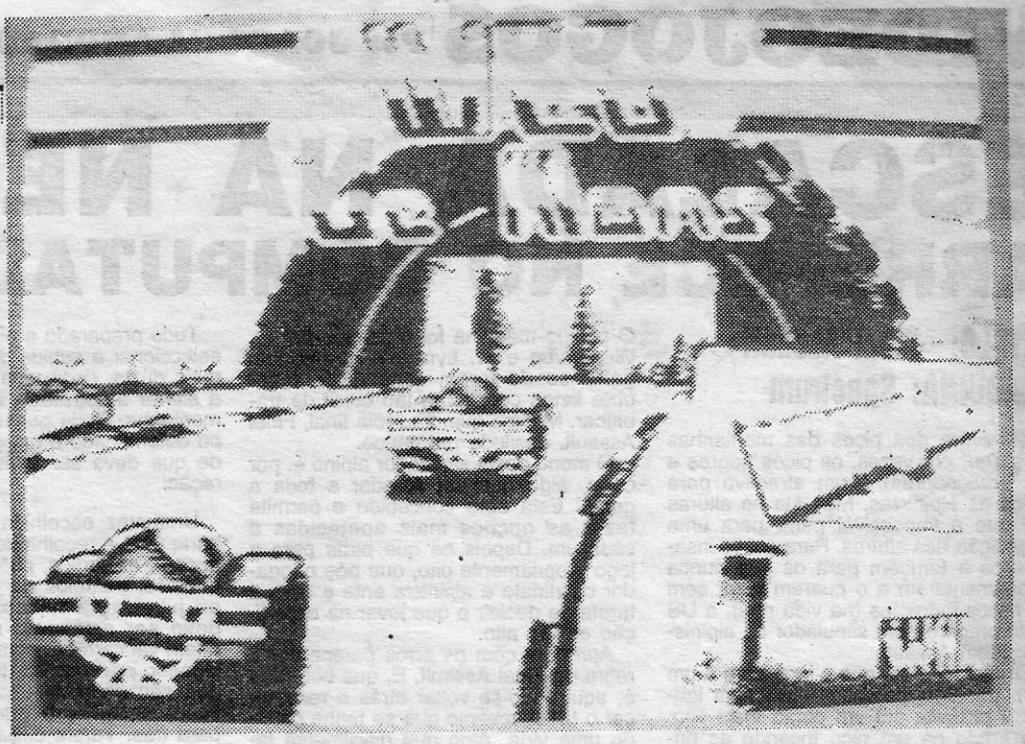
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

PROVA COM CLASSE TRAZ CLASSE AO MICRO



TÍTULO: Wec le Mans
MÁQUINA: Spectrum

FOI mesmo há dias que as *24 Horas de Le Mans* acabaram, com a Mercedes a ganhar (acho que acertei), mas a prova quase passou despercebida. No entanto, tempos houve em que a televisão a transmitia e muitos dos apaixonados pelo desporto automóvel passavam a noite acordados tentando prever quem ia ganhar.

Nada disto vem a propósito de jogos (ou melhor, viria) se a Imagine não tivesse lançado, em formato Spectrum, a dita prova automobilística, dando aos utilizadores do pequeno computador a possibilidade de testar os reflexos numa prova que, ainda hoje, leva muita gente até solo francês.

Wec Le Mans (assim se chama o jogo) é mais um da tal série «impossível de transpor para o Spectrum». O original, indica-se para quem o não saiba, surgiu nas máquinas de arcada, em versão pobre (com o jogador de pé) ou de luxo, em que um banco montado sobre um sistema hidráulico criava a sensação de conduzir um carro a sério. E havia mesmo um pião no mecanismo sempre que o piloto exagerava a volta no volante.

Lançado em simultâneo com *Out Run*, *Wec Le Mans* perdeu a corrida nas máquinas de arcada. *Out Run* era super, oferecia um cenário diferente, a companhia de uma loura (mesmo que em *pixels*). Agora, na versão micro, *Le Mans* vinga-se.

Out Run, todos o lembram, era a lentidão em jogo quando o «écran» se enchia com carros e o cenário na beira da estrada ficava mais pesado. Em *Wec Le Mans*, fruto de novas descobertas na área de programação, mudança de rotinas e trapalhadas desse tom, acabou-se o passo de caracol. O carro que o jogador controla acelera mesmo.

Há mais subidas e descidas em *Wec Le Mans* (talvez mesmo mais do que na pista original), um certo cheiro a *Super Hang On* anda no ar. E, coisa incrível, o computador memoriza as posições relativas dos carros, o que dá um ar real a toda a prova. O que isto quer dizer é que, caso o jogador ultrapasse um carro e depois desacelere, o mesmo carro volta a passá-lo. Se quiser experimente. Com a certeza de que este «truque» funciona sempre, mesmo quando, após se aproximar de um carro, desacelerar para o deixar desaparecer na distância. Volte a engrenar a velocidade alta (só há duas em *Wec Le Mans*) e reencontrará a traseira do outro carro.

O sistema de condução é simples, ao estilo de *Out Run*, embora um indicador na zona baixa do «écran», no lado direito, mostre a posição relativa do «volante» do carro. Fora isso e a indicação da mudança utilizada (no lado esquerdo, em baixo) o «écran» mostra toda a informação habitual neste tipo de jogos.

Apesar de *Wec Le Mans* recriar a prova francesa, não se exige ao jogador que passe 24 horas diante do micro. Quatro voltas ao circuito chegam para completar a prova da Imagine. Um único problema: é difícil, mesmo muito, talvez exgeradamente, levar este *Wec Le Mans* até ao fim.

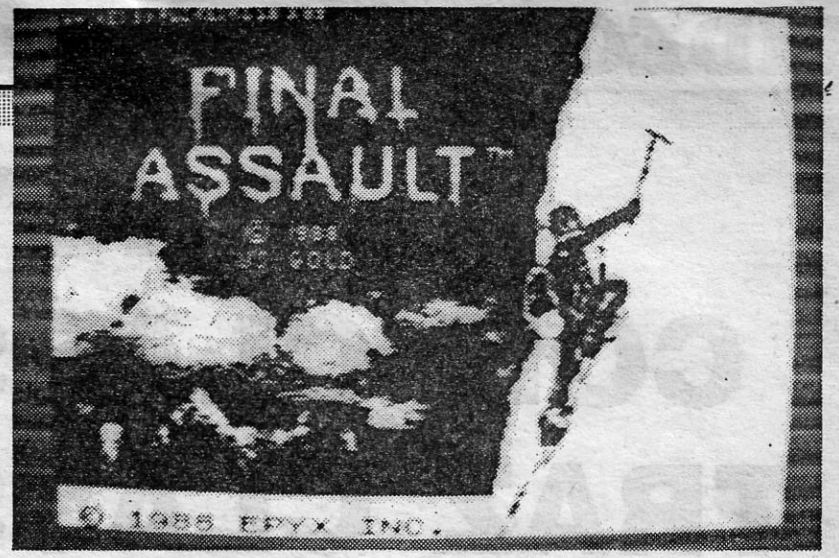
O tempo é o inimigo número um na corrida. Claro, há todo aquele conjunto de carros que pode complicar o avanço na pista e fazer perder preciosos segundos. Mas, mesmo sem eles, fazer cada secção da pista no tempo determinado pelo computador revela-se quase impossível. O que vai pôr muita gente em busca de um *poke* que faça parar o relógio.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Obrigatório

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

ESCALADA NA NEVE ARREFECE NO COMPUTADOR



TÍTULO: «Final Assault»
MÁQUINA: Spectrum

A alvura dos picos das montanhas (ou, por vezes, os picos negros e maçadores) é um atractivo para todos os alpinistas. Mas ele há alturas em que é impossível partir para uma expedição nas alturas. Para esses insatisfeitos e também para os que nunca experimentaram e o querem fazer sem os riscos inerentes (na vida real), a US Gold preparou um simulador de alpinismo: Final Assault.

O «écran» com que o jogo abre é um bom trabalho, com um alpinista a lançar a picareta até um ponto mais alto. Em fundo há um pico tocando as núvens, mostrando que, ali, se está bem perto dos céus. A fita alva em baixo indica, em tinta negra, que a Epyx tem responsabilidade na obra.

A converção para o Spectrum é da responsabilidade da Choice Software. O código máquina foi ordenado por G. Weatherup e W. Lynasse, que podem gabar-se de terem conseguido fazer obra limpa com tema tão difícil de trabalhar. Mesmo que, na recta final, Final Assault, desiluda um pouco.

O menú deste simulador alpino é, por certo, algo que vai agradar a toda a gente. Está bem concebido e permite fazer as opções mais apetecidas a cada um. Depois há que partir para o jogo propriamente dito, que põe o jogador candidato a alpinista ante a terrível tarefa de decidir o que levar na expedição até ao alto.

Aprender com os erros parece ser a regra de Final Assault. E, que bom que é, aqui pode-se voltar atrás e recomeçar o trilho, mesmo que se tenha perdido uma vida. Algo que dificilmente farão os escaladores das montanhas reais. E Final Assault há, até, uma subida de treino, com o equipamento escolhido pelo computador/monitor, e indicações no «écran» sobre o passo seguinte na escalada.

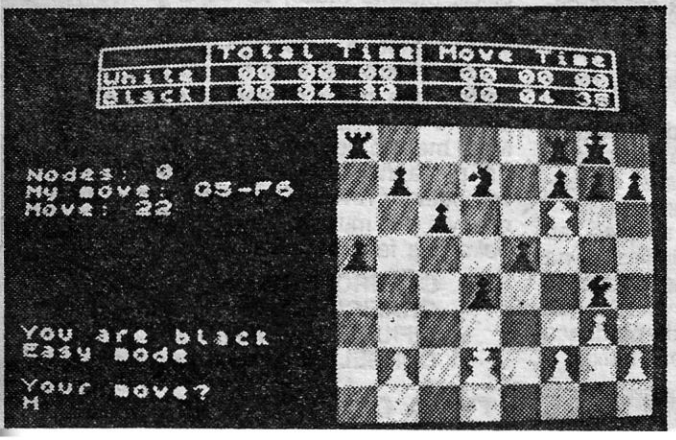
Tudo preparado a nível físico, há que seleccionar a subida de entre uma boa meia dúzia, cada uma delas obrigando a alterar a estratégia de ataque à alva montanha. Cada percurso tem um tempo determinado e um grau de dificuldade que deve ser tomado em consideração.

Uma vez escolhida a pista há que partir para a recolha do material. Roupa quente, alimentos, pitãos, cordas, mosquetões, martelos de gelo, tudo o que se julga será necessário na subida deve ser arrumado no saco. Claro, quem vai carregar com tudo é o próprio jogador, pelo que há um limite de carga que não se pode ultrapassar. Há que saber escolher o que levar e deixar para trás. Tarefa difícil...

Já na pista, há que aprender a usar o equipamento de acordo com os obstáculos. Sondar o solo em frente quando em terreno direito deve ser uma prioridade. Ou o jogador vai cair numa ravina, desastre de que só uma boa utilização do material transportado o vai fazer sair. Aqui, mais uma vez, a ausência de um manual de instruções, que acompanha a versão original mas não chegou ao mercado português, dificulta a aprendizagem.

Apesar deste senão, alguma informação que surge no «écran» auxilia o jogador na escolha dos momentos certos para cada coisa. E quem tiver a paciência para aprender a lidar com as dificuldades de Final Assault pode passar um bom par de horas bem divertido tentando escalar um pico nevado. Claro que a subida é algo aborrecida, com pouca variedade e nenhuma acção (pelo menos aparentemente), mas não se pode esperar mais de um simulador que, de facto, é um bom programa, servido por bons gráficos (consideradas as dificuldades) e transporta para o Spectrum um desporto já de si difícil de praticar.

GÉNERO: Simulador.
GRÁFICOS (1-10): 7.
DIFICULDADE (1-10): 8.
CONSELHO: A comprar por apreciadores.



XADREZ RAZOÁVEL PRECISA DE INSTRUÇÕES

TÍTULO: «Clock Chess 89»
MÁQUINA: Spectrum

CANSADO do velho jogo de xadrez tantas vezes lançado na memória do computador que já lhe conhece todas as manhas, a lógica fria e maquinal que, afinal, até pode ser batida? Então talvez a proposta de Chris Whittington seja de olhar com atenção. Mesmo que não apresente novidades, é sempre um título a acrescentar à colecção de um apaixonado pelo xadrez.

Clock Chess 89, assim se chama este programa de 64 casas, reis, rainhas, bispos, peões e cavaleiros, não é muito diferente dos seus parceiros nesta lide que nos acomçamento do jogo garantam que este é os mais versátil e poderoso dos simuladores dogénero até agora editados.

Graficamente pobre, com uma escolha de cores que não auxilia a tarefa do jogador, *Clock Chess 89* revela-se adversário à altura de amadores e profissionais. Uma possibilidade que lhe é dada pelo número de opções presentes, infinidade de variantes que, isso sim, o põem na vaguarda de alguns jogos do género.

Limitar o tempo do computador para pensar cada jogada, mudar a posição das peças, pedir o conselho do computador, analisar determinados movimentos, simular situações (do tipo das simulações apresentadas nos jornais) e, quando tudo falha, a ver como os «bytes» se safam) são só algumas das opções abertas a partir do *menú*.

Clock Chess 89 é bom. Sem flores ou extravagâncias, destinado a um público que só procura um bom parceiro para um jogo que, com este auxiliar electrónico, pode ser jogado solitariamente. No entanto, um conselho a quem procura tirar todo o partido de um título como *Clock Chess 89*: peça o manual que acompanha a versão original do jogo. Ou vai ficar a ver navios durante muito tempo, até aprender, à sua custa, como é que tudo funciona. É o que custa comprar jogos baratos com piratas sem escrúpulos.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): Variável

Reprise

ESTA semana vamos de viagem até um jogo antigo mas interessante, apesar de muitos o acharem de difícil conclusão. Trata-se de Magnetron, de Steve Turner, que foi alvo de aturada pesquisa por parte de Marco Paulo A. Antunes, da Rua dos Bombeiros Voluntários, lote 4, 2.º-Dt.º, Caneças, 2675 Odivelas. Antes de começarmos, porém, é necessário deixar aqui a resposta a algumas questões postas por este leitor, pelo que os mais apressados podem saltar as duas ou três dezenas de linhas seguintes e aventurar-se em Magnetron. Os outros, façam o favor de ler.

Voltar um pouco mais para as máquinas de 16 bits é algo que, por estranho que pareça, se assevera difícil de concretizar, por ora, num regime idêntico ao do Spectrum.

E está uma questão respondida. A criação de uma «lista negra» para dicas sobre determinados jogos, tem sido feita na medida em que a triagem de cartas dos leitores é mais severa actualmente. Embora muita coisa escape...

Também em relação aos mapas se tenta aproveitar o melhor e evitar os que parecem querer servir unicamente para lançar um nome no jornal. Mas por vezes é melhor publicar um mapa, mesmo que fraco, do que nenhum. De qualquer modo, a tentativa tem sido uma de melhorar cada vez mais todo o espaço, dando particular realce às secções de «Aventura», «Reprise» e a actual «Jogos de Guerra», sem esquecer a importância de «Linha a Linha» e dos próprios «Pokes e Dicas».

Pronto, estamos conversados, é tempo de ir até ao mundo de Magnetron.

Magnetron

História — Quartech é um planeta descoberto há pouco tempo e habitado por uma raça de «droids» de origem desconhecida. Logo após a sua descoberta iniciou-se um projecto que pretendia investigar e, se possível, conquistar o planeta. Assim, a primeira fase do projecto consistia em enviar um grupo composto do «robots» com a missão de entrar em contacto com os «droids» e pesquisar todo otipo de informações sobre estes e o planeta. Infelizmente, os droids mostraram-se deveras hostis o que provocou a completa destruição do grupo. Felizmente antes de ser destruído, o grupo descobriu que os «droids» tinham como base uma cidadela e que esta era composta por vários níveis subterrâneos. Devido a este incidente procurou-se investigar as possíveis hipóteses de uma invasão em grande escala. Na investigação descobriu-se que tanto o planeta como a cidadela possuíam defesas capazes de responder a uma invasão em larga escala. Tentou-se, então penetrar na cidadela com um grupo de «robots» que teria como missão desactivar os «droids». Infelizmente os «droids» possuíam armas mais avançadas. Tanto o grupo como o aparelho que teria a missão de desactivar os «droids» foram destruídos, mas este conseguiu emitir informações suficientes para construir outro aparelho que conseguia desactivar os «droids» (a esse aparelho foi dado o nome de *Grapple*). O aparelho foi testado, donde se concluíu que exigia demasiada energia o que conduzia ao esgotamento da fonte de energia em poucos minutos. Devido a este factor concebeu-se um plano que possibilitava a utilização da fonte de energia dos «droids» desactivados. Além da utilização da fonte de energia poderia também utilizar-se o armamento e outros aparelhos. Assim para este projecto é necessário um «robots» expancível. Foi então que a federação terrestre resolveu enviar um «robots» do tipo expancível que fosse «dispensável» e que levaria consigo um parelho Grapple para efectuar os restantes testes na própria cidadela. A missão do «robots» com a designação de KLP-2 iniciou-se no jogo Quazatron, onde depois de ser lançado na citadela teria que desactivar e destruir os «droids» dos oito níveis que a compunham. Para isso contava com o aparelho Grapple que além de destruir o «droid» onde fosse conectado, permitia ao KLP-2 retirar os aparelhos que achasse necessário ao bom termo da missão. Depois de ter conseguido desactivar todos os «droids» na citadela, a Terra descobriu que em uma das luas à volta do planeta Quartech os «droids» preparavam um canhão que depois de activado destruiria a Terra. Foi então enviado de novo o «robot» KLP-2.

Missão — A missão do KLP-2 é então destruir o canhão que de momento está a acumular energia. Esta energia é conseguida através de 32 reactores distribuídos por oito estações. No início do jogo KLP-2 começa com um equipamento bastante fraco em relação aos «droids». Assim, a primeira acção a tomar é procurar um «droid» fraco para que se possa conectar (através do aparelho Grapple) e obter um «droid» suplementar. (Para isso passa-se para o modo Grapple e toca-se no «droid» escolhido. Logo que isso aconteça, surge um subjogo que consiste em alinhar três filas com os seus símbolos correspondentes: na fila de cima, os símbolos com o ponto de interrogação, a do meio com os símbolos dos «droids», e a fila de baixo com os símbolos de bomba). Após se resolver este subjogo, passa-se a controlar o «droid» ficando o KLP-2 «à espera». Caso não se conecte com outro «droid» antes da energia acabar, o «droid» que controlamos explode e voltamos de novo a controlar o KLP-2 na sala onde se conectou com o «droid» que acabou de ir para a sucata. É sempre bom controlar um «droid» quando se mete em problemas, já que além de se possuir melhor equipamento (depende do «droid» que se controla de momento), pode-se sempre voltar a controlar o KLP-2 caso sejamos destruídos. Em relação aos reactores (que é o principal objectivo a destruir), existem duas maneiras de podermos destruí-los. Logo que se encontre um reactor, posiciona-se o «droid», ou o KLP-2, sobre o reactor e prime-se o Fire. Surge então outro subjogo onde o objectivo é de:

— Ou equilibrar os isótopos positivo e negativo de modo a desligá-lo.

— Ou sobrecarregá-lo com um excesso de energia positiva ou negativa.

Acontece que a energia retirada dos reactores para que uma destas maneiras funcione, fica retida nos «chássis», o que provoca um deslise maior por parte do nosso «robot» caso esta seja positiva ou então a velocidade com que este se desloca diminui, caso a energia seja negativa. Outra consequência é devido à carga magnética dessa energia, provocando ao nosso «robot» uma atracção ou repulsão a certas áreas do piso. Essa atracção ou repulsão é tanto maior quanto maior for o nível de energia nos «chássis». Existe também consolas do computador dos «droids», onde se pode conectar para obter mais informações sobre os reactores e sobre os próprios «droids». Nestas consolas existe quatro ícones que passo a explicar (da esquerda para a direita):

1.º — Desconectar com a consola.

2.º — Informações sobre os reactores: a sua energia e quais os desactivados e os activados.

3.º — Informações sobre os «droids»: tipo, nível de segurança, motor, bateria, arma e equipamento auxiliar. Estas informações dependem do nível de segurança do nosso «robot».

4.º — Informações sobre os diversos equipamentos usados pelos «droids»: armamento e equipamento auxiliar. Estas informações dependem do nível de segurança do nosso «robot». Informações interditas ao KLP-2.

Além dos reactores e das consolas existe ainda os transportadores que tal como o nome indica, nos transporta para as outras estações. Para os activar é necessário desactivar primeiro os quatro reactores da estação onde nos encontramos. Depois, é necessário colocar o «robot» sobre o transportador e primir o Fire durante alguns segundos.

Teclas:

De [A] a [G] → Move o «robot» para cima.

De [Caps Shift] a [V] → Move o «robot» para baixo.

De [B] a [M] → Move o robô para a esquerda.

De [H] a [Enter] → Move o «robot» para a direita.

De [Symbol Shift] a [Space] → Muda do *Modo Mobile* para o *Modo Grapple* e vice-versa. Quando o «robot» não está em movimento.

De [Symbol Shift a [Space] → Dispara para a direcção que se está a indicar através das teclas de direcção. Quando o «robot» está em movimento.

[W] → Muda do *Modo Mobile* para o *Modo Weapon.*

[P] → Para o jogo até ser premida de novo a tecla de Fire.

Modos:

Existe quatro modos:

Modo Grapple: Que serve para indicar à unidade de processamento do «robot» que irá ser conectada a outra unidade.

Modo Mobile: Que é o modo de deslocamento e para combater com outros «droids».

Modo Weapon: Um modo especial de combate que indica à unidade de processamento do «robot» que deve disparar sempre que o «robot» se mova para uma determinada direcção. O disparo será feito na mesma direcção do movimento.

Modo Pause: Quando se pára o jogo.

A unidade central de processamento do «robot» irá indicar em que modo se encontra através do painel. Veja o mapa.

Conselhos:

→ Nunca entrar com muita velocidade em salas que desconhecem.

→ Tentar «fixar» as salas que tenham armadilhas no piso.

→ Nunca tentem conectar-se com um «droid» de categoria muito superior, pois o tempo disponível para completar o subjogo diminui bastante.

→ Logo que entrem numa sala, vejam primeiro se existe algum «droid» da classe E1 ou G1. Caso exista algum presente, tratem de eliminá-lo o mais rápido possível, pois este têm armas que não necessitam de ser «apontadas».

→ Mantenham sempre uma carga elevada de energia nos «chássis» do nosso «robot» (mesmo que isso crie alguns problemas com a deslocação), pois existem reactores onde é necessário uma grande carga eléctrica para desactivá-los.

→ O «droid» melhor para levar a cabo a missão é o P1.

→ Os «droids» que se mostram mais perigosos para a nossa missão são os P1, G1, toda a classe F e E.

→ Quando o nosso «droid» está com falta de energia e se deseje continuar com ele, conecta-se com outro «droid» e alinha-se apenas a última fila de símbolos no subjogo. Assim, obtém-se energia e continua-se com o «droid».

Por último, este jogo foi criado por Steve Turner para a Firebird no ano de 1988. Quanto a mim e ao contrário dos leitores que irão ler estas dicas, acho o jogo bastante simples e espero que as dicas sirvam para ajudar algum leitor que as necessite. Além das dicas podem também consultar o mapa e as tabelas de informações sobre o «droids» e os equipamentos por eles utilizados.

Magnetron

Informações sobre os «droids» em serviço na Lua de *Magnetron*:

UNIT" " V5 VOID DEVICE
SECURITY CLASS EPSILON
DRIVE HOVERDRIVE
POWER CYBATIC 1
WEAPON PROTONDISK
DEVICE DUROCELL
NOTA: «General void worker suitable for all menial work».

UNIT" " V4 VOID DRONE
SECURITY CLASS EPSILON
DRIVE MAGNADRIVE
POWER CYBATIC 2
WEAPON PROTONDISK 2
DEVICE DUROCELL
NOTA: «Special void engineer equipped with uprated weapon for demolition duty.»

UNIT" " V3 VOID ROBOT
SECURITY CLASS EPSILON
DRIVE MAGNADRIVE
POWER CYBATIC 3
WEAPON PROTONDISK
DEVICE DUROCELL
NOTA: «Fast light droid suitable for menial work.»

UNIT" " V2 VOID DROID
SECURITY CLASS EPSILON
DRIVE INTERPHASE
POWER CYBATIC 3
WEAPON PROTONDISK
DEVICE DUROCELL
NOTA: Menial droid whith high class drive unit " " for heavy work.

UNIT" " P4 PURSUIT DRONE
SECURITY CLASS DELTA
DRIVE ASTRON
POWER CYBATIC 4
WEAPON PROTONDISK 2
DEVICE OVERDRIVE
NOTA: «New class of high speed security droid equipped with overdrive device.»

UNIT" " P3 PURSUIT ROBOT
SECURITY CLASS DELTA
DRIVE ASTRON
POWER CYBATIC 4
WEAPON CRUISER
DEVICE OVERDRIVE
NOTA: «Uprated security droid with prototype intelligent weapon.»

UNIT" " P2 PURSUIT DROID
SECURITY CLASS DELTA
DRIVE SYNCRON
POWER CYBATIC 4
WEAPON PLASMARON
DEVICE ANTIFREEZE
NOTA: «Special security droid equipped to counter antidrive weapon.»

UNIT" " P1 PURSUIT CYBORG
SECURITY CLASS DELTA
DRIVE SYNCRON
POWER CYBATIC 4
WEAPON PLASMARON
DEVICE ULTRARAM
NOTA: «Special security droid equipped with ultraram.»

UNIT" " G3 GUARD ROBOT
SECURITY CLASS GAMMA
DRIVE CYCLIC
POWER NEURON 1
WEAPON MORTAR
DEVICE GRAPPLE
NOTA: «Droid class suitable for combat but heavy chassis makes this droid more suitable for guard duty.»

UNIT" " G2 GUARD DROID
SECURITY CLASS GAMMA
DRIVE CYCLIC
POWER NEURON 1
WEAPON MORTAR
DEVICE DUROCELL
NOTA: «A high droid with uprated performances in low gravity.»

UNIT" " G1 GUARD CYBORG
SECURITY CLASS GAMMA
DRIVE CYCLIC
POWER NEURON 1
WEAPON ANTIDRIVE
DEVICE SUPERSHIELD
NOTA:«Combat droid with heavy device and weapon units.»

UNIT" " F3 FURY ROBOT
SECURITY CLASS GAMMA
DRIVE INTERPHASE
POWER NEURON 2
WEAPON BOUNCING BOMB
DEVICE SUPERSHIELD
NOTA: «New prototype combat droid rushed into service to counter intruder droids.»

UNIT" "F2 FURY DROID
SECURITY CLASS GAMMA
DRIVE INTERPHASE
POWER NEURON 2
WEAPON BOUCING BOMB
DEVICE SCRAMBLER
NOTA: «Ultraram version of the prototype fury droid still under trial.»

UNIT" " E3 ELITE ROBOT
SECURITY CLASS BETA
DRIVE ULTRAPHASE
POWER NEURON 3
WEAPON SEEKER
DEVICE ANTIGRAV
NOTA: «High class droid equipped with new antigrav device and prototype seeker weapon.»

UNIT" " E2 ELITE DROID
SECURITY CLASS BETA
DRIVE ULTRAPHASE
POWER NEURON 3
WEAPON SEEKER
DEVICE ANTIFREEZE
NOTA: «High class droid designed to destroy intruder droids.»

UNIT" " E1 ELITE CYBORG
SECURITY CLASS ALPHA
DRIVE ULTRAPHASE
POWER NEURON 4
WEAPON ANTIDRIVE
DEVICE OVERDRIVE
NOTA: «The ultimate class of droid design to outperform any droid.»

NOTA: O único «droid» que não podemos conectar é o «droid» G3.

Magnetron

Informações sobre os equipamentos utilizados pelos «droids»:

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " PROTONDISK
NOTA" " «A high energy weapon designed for void combat.»

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " PROTONDISK 2
NOTA" " «High energy Protondisk with uprated speed.»

UNIT TYPE"" DEVICE
NAME" " DUROCELL
NOTA" " «A high energy backup power supply.»

UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " OVERDRIVE
NOTA" " «Designed for uprated drive performance.»

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " CRUISER
NOTA" " «Prototype intelligent weapon follows terrain but still under trial.»

UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " SUPERSHIELD
NOTA" " «Designed to protect against energy weapon.»

UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " ULTRARAM
NOTA" " «Destroys any chassis on contact.»

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " PLASMARON
NOTA" " «High energy weapon whith high speed.»

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " MORTAR
NOTA" " «High energy sphere.»

UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " ANTIGRAV
NOTA" " «Makes chassis bounce.»

UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " GRAPPLE
NOTA" " «Copy of intruder grapple device still under trial.»

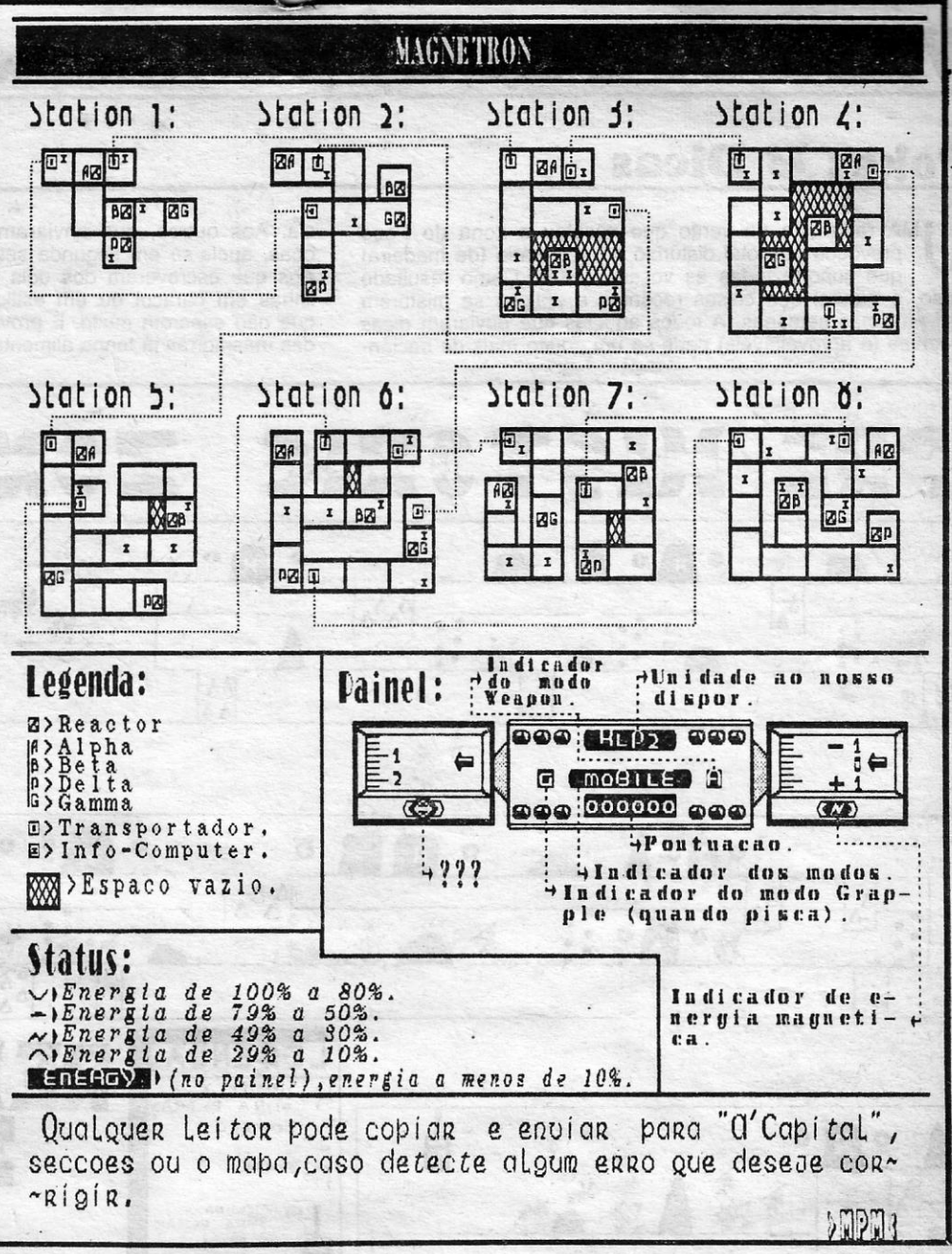
UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " BOUNCING BOMB
NOTA" " «Long range energy sphere.»

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " ANTIDRIVE
NOTA" " «Designed to stop all drive units in range.»

UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " ANTIFREEZE
NOTA" " «Designed to counter Antidrive weapon.»

UNIT TYPE" " WEAPON
NAME" " SEEKER
NOTA" " «Prototype weapon with intruder seeker device.»

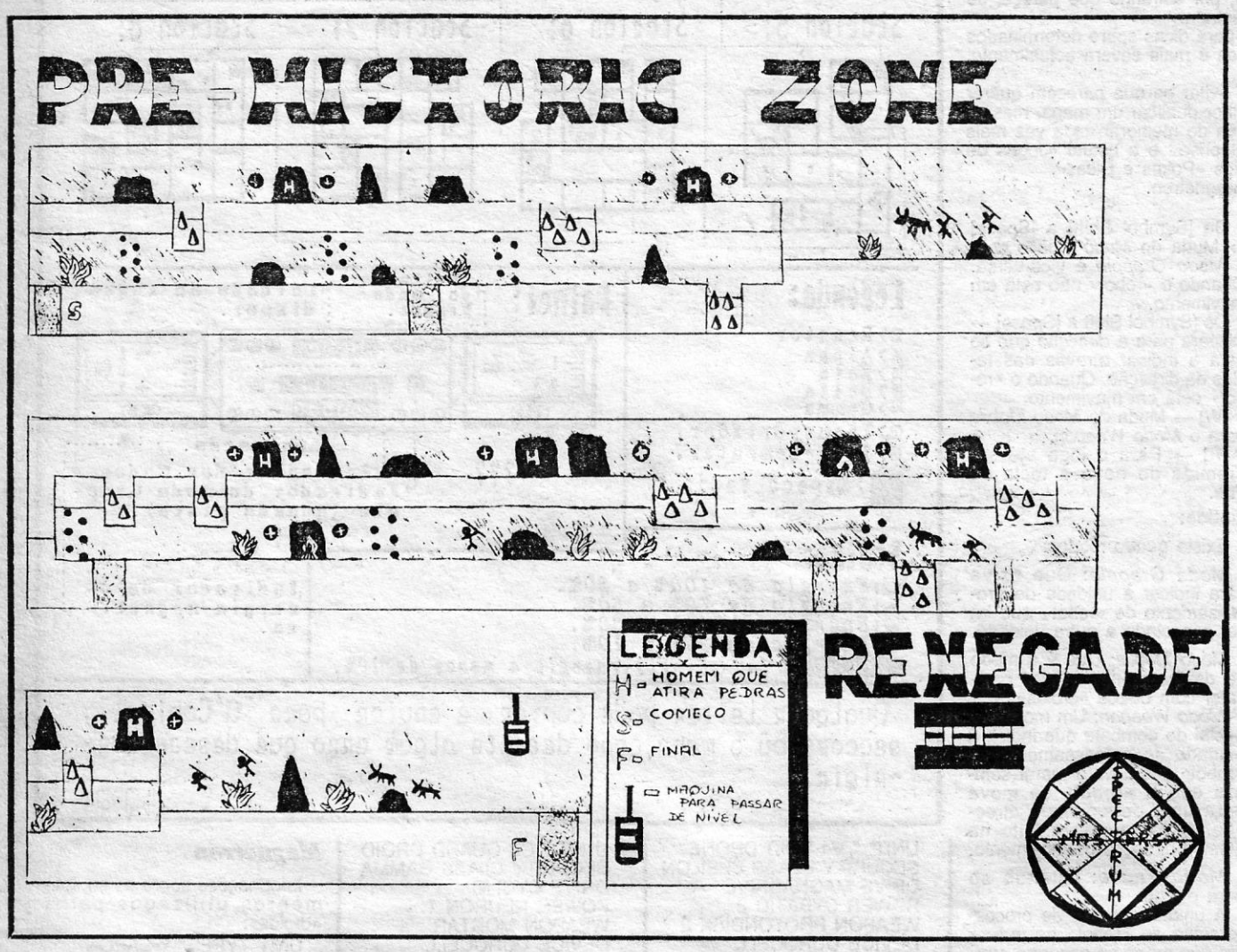
UNIT TYPE" " DEVICE
NAME" " SCRAMBLER
NOTA" " «Designed to counter Seeker weapon.»



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

UMA rabanada de vento que assolou a zona do Poço provocou um total distúrbio na secretária (de madeira) que suporta todas as vossas cartas. Como resultado disso, é natural que coisas recentes e antigas se misturem nas próximas semanas. A todos aqueles que enviaram *dicas* recentes (e aproveitáveis) pede-se um pouco mais de paciência. Aos outros, que enviaram *dicas* antigas mas também boas, apela-se em segunda sessão que... tenham paciência. Aos que escreveram dos dois lados do papel, a lápis, com linhas em caracol ou em estilo «montanha-russa», pede-se que não esperem muito. É provável que algum dos monstros das masmorras já tenha alimentado os bichos «come-papel»...



Esta semana há poucas mas boas. Boas, espera-se, para muita gente. Ora leiam, já de seguida.

Renegade III

Um mapa do primeiro nível já cá está. Chegaram mais, mas suspeita-se que não vão sair. Pena, o mapa do leitor *José Alexandre Paulino*, que até tinha o segundo nível. Mas o José Alexandre fez tantos rabiscos que a impressão seria desastrosa.

O primeiro nível, que se publica, veio do *Pedro Alexandre Costa*, da Quinta do Arroz-Doce (onde raio fica isso? e come-se?), Vivenda São Pedro, 2825 Monte de Caparica. O Pedro faz parte do Spectrum Masters, um grupo que inclui ainda o Nuno, o Tiago e o David. É deles o mapa agora apresentado. E os malandros já falam em fazer o resto. Os Spectrum Masters têm, também, alguns pedidos a fazer, pelo que o melhor é lerem o que se segue, tirado da carta que fizeram chegar ao Poço. Quem souber coisas que o diga.

Agradecíamos que alguns leitores de «A Capital» enviassem carregadores para *RENEGADE III, PINBALL ADVANCED SIMULATOR, DIZZY II, FOOTBALL DIRECTOR II* (128K), *24 WEC LE MANS* e *DARK FUSION*. O nosso grupo também gosta de jogos de futebol (estratégia), por isso agradecíamos também que enviassem para a «A Capital» *dicas* ou carregadores dos seguintes jogos: *FOOTBALL DIRECTOR II* (128K), *INTERNACIONAL MANAGER, SUPER LEAGUE II, FOOTBALL MANAGER* e PROFESSIONAL SOCCER.

Em contrapartida, enviamos *dicas* para o jogo:

DARK FUSION — Quando perdermos no segundo nível o computador pede-nos para carregar o primeiro nível; então nós carregamos o princípio do 1.º nível mas depois carregamos o resto de qualquer dos outros níveis. O resultado é que ficamos sempre a jogar no nível pretendido sem termos de voltar a carregar o primeiro nível.

Minissalada

O *Nuno Gonçalves dos Santos* continua a marcar presença, desta vez com curtas para alguns jogos, como é seu costume, mas com bem menos do que é habitual. Suspeita-se de que o Nuno anda a preparar-se para as férias. Ele, como já aqui foi indicado, quer trocar jogos e outras coisas. A morada é Travessa André Valente, 21-3.º, 1200 Lisboa, e o telefone o 372861. E ele quer ajudas para uma série de jogos, algo que vocês descobrirão se acompanharem a carta dele até ao fim.

CALIFORNIA GAMES — Na prova da BMX, no começo, se carregarem ao mesmo tempo em «cima» e «fire», poderão fazer a prova sem nenhum obstáculo.

THE EMPIRE STRIKES BACK — 1.º NÍVEL — Disparem para os «Probots» e, principalmente, para as suas transmissões (em forma de estrela). Para passar ao 2.º nível, tem que se destruir quatro transmissões.

2.º NÍVEL — Destruam os «monstros» pequenos, disparando para as suas cabeças e transmissões. Para destruir os grandes, de quatro pernas, têm que lhes mandar um cabo, para eles tropeçarem e caírem. Cuidado, porque os cabos não são infinitos. E destruam todas as transmissões.

3.º NÍVEL — Disparem tresloucadamente contra os «destroyers» e suas transmissões.

4.º NÍVEL — Desviem-se dos asteróides, com as quatro teclas de direcção, porque não podem disparar contra eles.

BLOOD BROTHERS — Quando dispararem, carreguem em FIRE+LADO para que estão virados, assim o boneco já não recua.

EMILIO BUTRAGUEÑO — Para tirar a bola ao adversário, façam um corte em «carrinho» (FIRE+DIRECÇÃO).

Para defenderem os remates basta colocar o guarda-redes na direcção da bola. Depois, ele faz o resto.

HÉRCULES — Para recolherem os trabalhos, dêem-lhes uma mocada. Sempre que a aranha descer, façam-lhe o mesmo, senão perdem um trabalho.

Para terminar, quero ajudas para:

RAMBO III, SPITTING IMAGES, THE MONSTERS, FERNANDEZ MUST DIE, GOLD, SILVER AND BRONZE, BOBBY YAZZ SHOW, AFTERBURNER, RETURN OF JEDI e *SDI*.

Supersports

O *Marco Aurélio Pacheco Glória*, da Rua Padre da Glória, Bloco B-1.º dt.º, 8500 Portimão, ainda não sabe como passar o primeiro nível de *Rambo III*. Quem o souber pode escrever-lhe para a morada acima ou telefonar-lhe pelo número 29395 (indicativo de Portimão).

Dicas, envia o Marco algumas. Ei-las:

OPERATION WOLF — Tentem passar com o maior número possível de bombas; para isso têm de fazer o seguinte: utilizar as bombas só em casos em que aparecem, por exemplo, três tanques e dois helicópteros ou, então, só três tanques ou helicópteros. Naqueles casos em que aparecem muitos homens, tanques e helicópteros, então não percam a oportunidade e dêem-lhes mesmo com uma bomba em cima. No 2.º nível, aparecem barcos em vez de helicópteros, mas não se preocupem, é só utilizar a mesma táctica.

PAC MANIA — Uma curta *dica* para este engraçado jogo. Guardem aquelas balas que estão no canto de cada nível, assim será depois mais fácil passar.

SUPER SPORTS — É o tal jogo do comentador, estou certo de que se lembram. Aqui vão as teclas e algumas *dicas*:

Esq. — Q; Dir. — W; Cima — O; Baixo — P; Fogo — SPACE.

1.º JOGO — Tentem acertar naquelas garrafas e tampas de latas de lixo, pois dão pontos extras. Não acertem nos coitados dos gatos, a pontuação descerá.

2.º JOGO — Para fazer boa pontuação ao nível de estilo, vá fazendo vários movimentos ao longo do salto.

3.º JOGO — Sempre que fizer um golpe, terá de executar

XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

ASSISTENCIA TECNICA NO IMPORT./DISTRIB.
NIOFRAL
☎ 759 67 12 - 759 68 12
FAX 759 67 59 Telex: 14575
ADM ADMATE
★ IMPRESSORAS DE COMPUTADOR E MÁQUINAS ESCREVER
★ ELECTRÓNICAS COM: INTERFACES PARALLEL ou SERIAL
★ EPROM'S c/ TODOS OS ACENTOS PORTUGUESES
★ SWT c/ 2 CABOS — 2 COMPUT. A 1 IMPRESSORA
★ DATA SWT 2/3 IMPRESSORAS A 1 COMPUTADOR
★ MÁQUINAS DE DOBRAR E ABRIR CORRESPONDÊNCIA
★ CALCULADORAS • CX. REGISTADORAS • BALANÇAS
★ CONSUMÍVEIS E COMPONENTES DIVERSOS
Rua Alexandre Ferreira, 32 A/C 1700 LISBOA

cinquenta
OFERECEMOS 50 PROGRAMAS
NA COMPRA DO SEU
ATARI ST
LISBOA • VENDA NOVA • AMADORA • PORTO
• PONTA DELGADA •
CENTRO COMERCIAL LIBERSIL — Lojas 57 e 60
Av. da Liberdade, 38 — Telef. 346 77 46
1200 LISBOA

outro diferente. A pontuação será maior se executar golpes mais difíceis.

4.º JOGO — Para manejar à besta terá de fazer o seguinte: estar sempre a tocar, consecutivamente, nas teclas de esquerda e direita, para disparar é só tocar no SPACE.

NOTA: Quanto maior for o vento, maior terá de ser a força com que disparar

6.º E ÚLTIMO JOGO — Aqui terá que recolher moedas de um antigo galeão afundado. Não toque naquelas bolas de picos, principalmente quando estiver com pouco oxigénio, pois estas rebentam e projectam-nos para o fundo.

DOUBLE DRAGON — Golpes:
FOGO — Murro
FOGO+LADO — Pontapé ou cotovelada
FOGO+CIMA — Salto
FOGO+BAIXO — Cabeçada
FOGO+BAIXO+LADO — Pontapé no ar
Para apanhar os objectos é tocar no FOGO.

Platoon na aldeia

O leitor *Joaquim Jorge Cardoso Cabrita*, da Rua Vale Formoso de Baixo, 64-1.º E, 1400 Lisboa, não sabe como sair da aldeia em *Platoon*, pelo que os mais adiantados devem dar-lhe algum auxílio. Deste leitor, entretanto, alguma informação sobre jogos já algo velhotes mas sempre interessantes:

THE FAST AND THE FURIOUS — Teclas: O — esquerda; P — direita; A — baixo; Q — cima; M — FIRE; ENTER — mudar modo de FIRE (s,m).

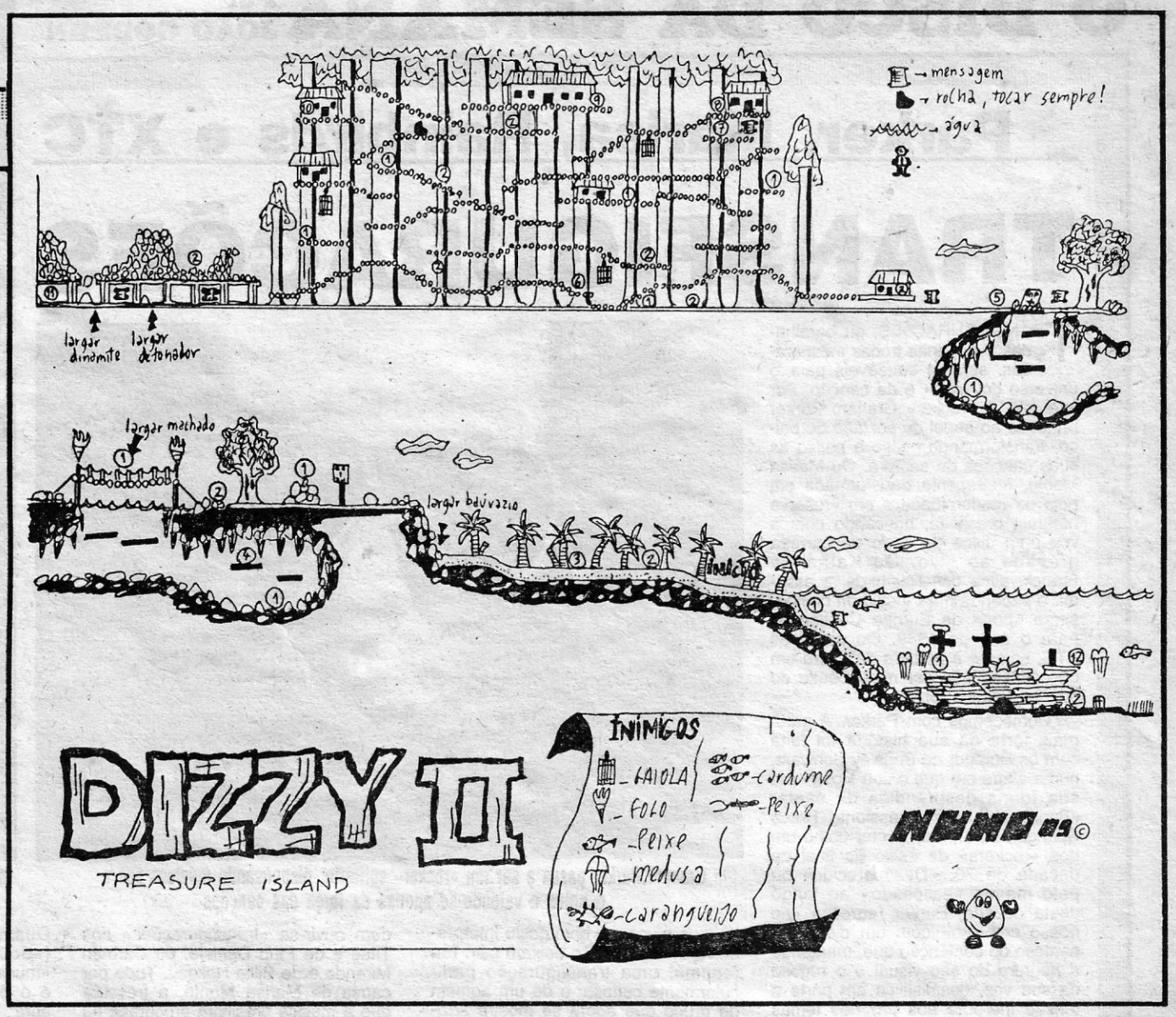
Se carregarem em «O» (esquerda) e, ao mesmo tempo, em «M» (FIRE), ficam indestrutíveis durante algum tempo, mas, em contrapartida, perdem «stamina». Pelo caminho vão apanhando aqueles ícones que aparecem no fim de cada nível; no subjogo que é preciso jogar para recuperar a energia, gastem apenas o estritamente essencial para ficarem a 100%, não desperdiçando mais nada, porque vão necessitar de mais no próximo nível.

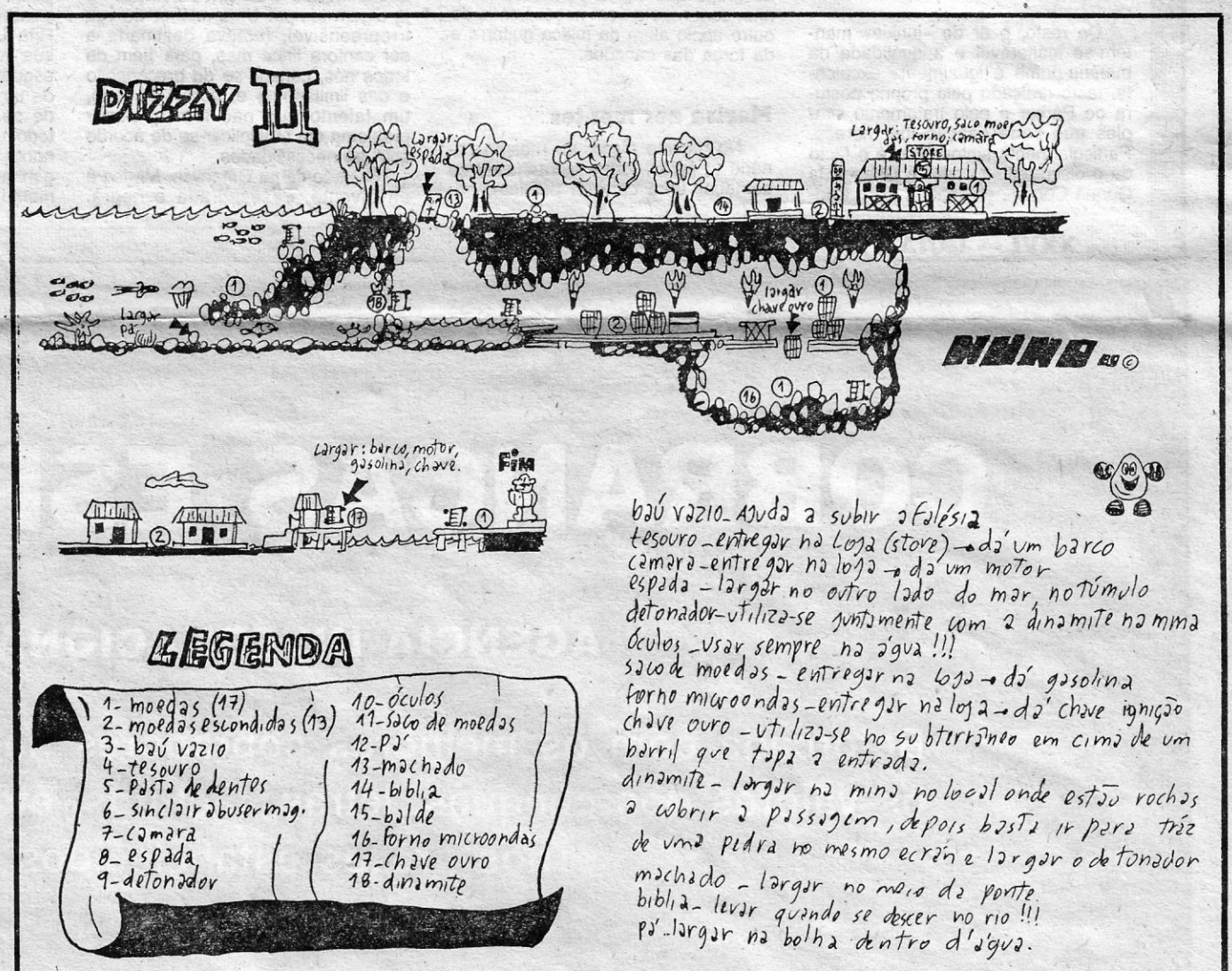
MERCENARY — Teclas (MODO 2) — (no terreno, andamento a pé): 9 — frente; 8 — recuar; 7 — direita; 6 — esquerda; B — entrar em veículos; E — entrar e sair de complexos ou bases; L — sair de veículos; T — pegar em objectos; D — largar objectos; (no terreno ou no ar, quando se tem um veículo): 9 — baixo; 8 — subir; 7 — direita; 6 — esquerda; 1 — meter 1.ª velocidade; 2 — meter 2.ª velocidade; 3 — meter 3.ª velocidade; 4 — meter 4.ª velocidade; BREAK SPACE — parar em pleno ar quando se voa, e parar no terreno, quando se caminha ou dirige a nave à altitude Ø (zero). Em qualquer dos casos a velocidade é reduzida a Ø (zero), e a altitude não se altera; Ø (zero) — FIRE.

Reparem que cada nave possui características próprias, e que é muito raro encontrar duas naves idênticas; assim, as quatro velocidades existentes em todos os veículos variam de um para outro, e enquanto umas naves voam outras apenas rolam no terreno (neste caso as teclas funcionam de maneira igual àquelas que são utilizadas a pé). A primeira coisa a fazer quando chegarem ao planeta é ler as mensagens dadas pelo computador. Quando ele perguntar se querem comprar a nave, comprem sempre. Não tentem roubar a nave, e só entrem nela depois de o computador dizer que a transacção foi feita, pois, caso contrário, uma nave da legião Palyar atacará, e é muito difícil de ser derrotada. Depois de terem comprado o veículo, entrem lá para dentro, e dirijam-se ao complexo 9.06, onde se encontram os líderes Palyares e Mechanoides. Têm três opções: ou se juntam ao exército Palyar, ou se juntam ao exército Mechanoid, ou se juntam aos dois, isto é, não se juntam a nenhum e andam pelo planeta a destruir tudo o que aparece à frente, e fugindo de toda a gente.

Se encontrarem a sala onde está o líder Mechanoid, ouçam (leiam, é mais correcto) o que ele diz, e depois decidam de que lado ficar; se se quiserem aliar a ele, têm de destruir as construções Palyares em todo o planeta habitado; se preferirem o exército Palyar, peguem no Mechanoid e levem-no, pois é pretendido pelo inimigo. Existem muitos objectos na base, cada um com sua aplicação; assim, podem vender alguns a quem os solicitar, ganhando assim muito dinheiro, e usar outros para vos facilitar a vida (por exemplo, existem umas portas diferentes das normais, que só se abrem quando temos em nossa posse um objecto com o formato dessa própria porta). Embora todos os instrumentos sejam úteis, quer para ficar ricos quer para realizar a missão, só se pode carregar um limitado número deles e, portanto, há que saber escolher. Sempre que destruírem uma construção importante, uma nave do exército ao qual ela pertencia atacar-vos-á. Neste caso, façam o seguinte: aterrem, ponham a 2.ª ou, se não resultar, ponham a 3.ª velocidade, comecem à roda premindo, sem largar, a tecla de FIRE.

WELLS & FARGO — Esta *dica* foi descoberta por mim, quando aplicava ao computador um golpe de impaciência, porque não conseguia controlar a diligência e combater os assaltantes ao mesmo tempo. Mas como escrevi há pouco, descobri uma forma de ter vidas infinitas, bastando para tal fazer o seguinte: Quando começarem a jogar, carreguem ao mesmo tempo nas teclas que compõem a palavra «WEST». Apesar de terem vidas infinitas precisam de ter cuidado com os buracos e pedras do terreno, pois se deixam a carruagem em muito mau estado ela acaba por se destruir, sendo esta a única forma de «morrer» se estiverem a utilizar este truque. O jogo é constituído por quatro níveis, após os quais é apresentada a cena final, que necessita de ser carregada em bloco.





Dizzy II

A Ilha do Tesouro, história com um ovo por herói (*Dizzy*, pois claro), já tem mapa e *dicas*. Tudo enviado pelo *Nuno Alexandre C. A. Poli*, da Praceta Sebastião da Gama, Lote 15, Cél. 11, r/c., esq.º, Carnaxide, 2795 Linda-a-Velha. E, no mesmo envelope, o Nuno juntou um mapa de *Savage*, que se publica também, servindo tudo isto de pedra de fecho à construção desta semana. Dito...

Pagar as quotas?

O leitor *João Carlos Póvoas Grilo*, da Avenida 25 de Abril, n.º 5, Urra — 7300 Portalegre, escreveu para o Poço, ao cuidado do director de «A Capital», perguntando «quais as condições e se é necessário pagar alguma quota para publicar no vosso jornal apenas alguns *pokes* na parte de Informática».

Decididamente, temos aqui um leitor nada habitual de «Pokes & Dicas». Mas como parece que ele é um candidato, aqui se deixa a indicação, em jeito de fecho por mais uma semana, que a única condição e quota imposta aos colaboradores desta página se resume a uma palavra: qualidade. Saiba o leitor corresponder a esse requisito e estará aprovado. Pagar uma quota?... Até para a semana.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX